

سمير يقدم أجمل هداياه قناع الساديش

بركات



أنت أيضا ستصبح
الساديث بركات
بجرد أن تضع
قناعه على
وجهك

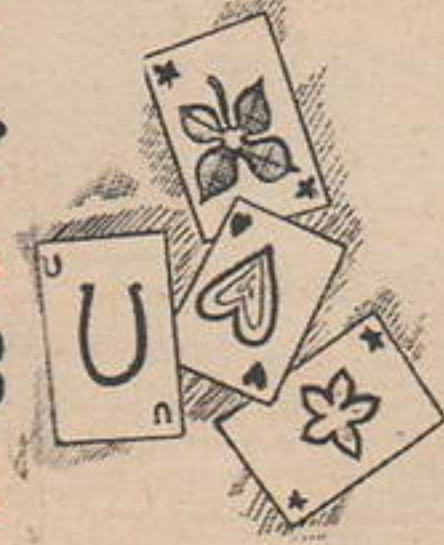


يقدم لك قناعه الأدهم ١٩٦٥/٨/٢٤
مجلة سميير ٤ قناع الساديث بركات ٣٠٠٠

قدمنا لك من قبل أكثر من « كوتشينة » .. ولكننا نقدم لك
هذه المرة « كوتشينة » تعيش معك طول العمر .. تقدمها في علبة
متينة وعملية .. ومن ناحية أخرى فكوتشينة القلوب لعبة جديدة
وطريقة ومسلية ...

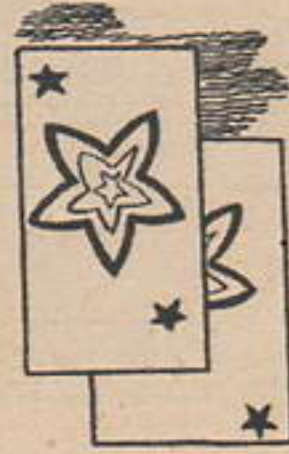
هدية العدد :

كوتشينة القلوب !

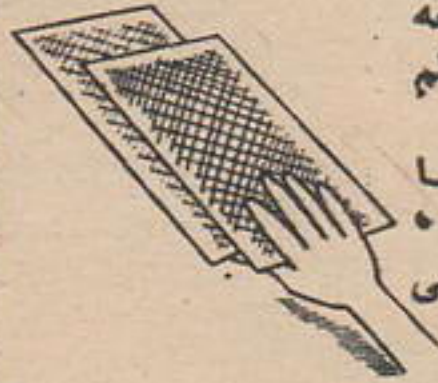


تتكون هذه « الكوتشينة » من :
٤ كارتا ، يلعبها ثلاثة
أشخاص أو أكثر .. و
« الكوتشينة » مكونة من
٤ مجموعات .. مجموعة عليها
علامة القلب ، والثانية حدوة ،
والثالثة النجمة ، والمجموعة الرابعة
ورقة شجر .. والفائز في اللعبة
هو الذى يكون مجموع أوراقه فى
النهاية أقل من زملائه .

طريقة اللعب :



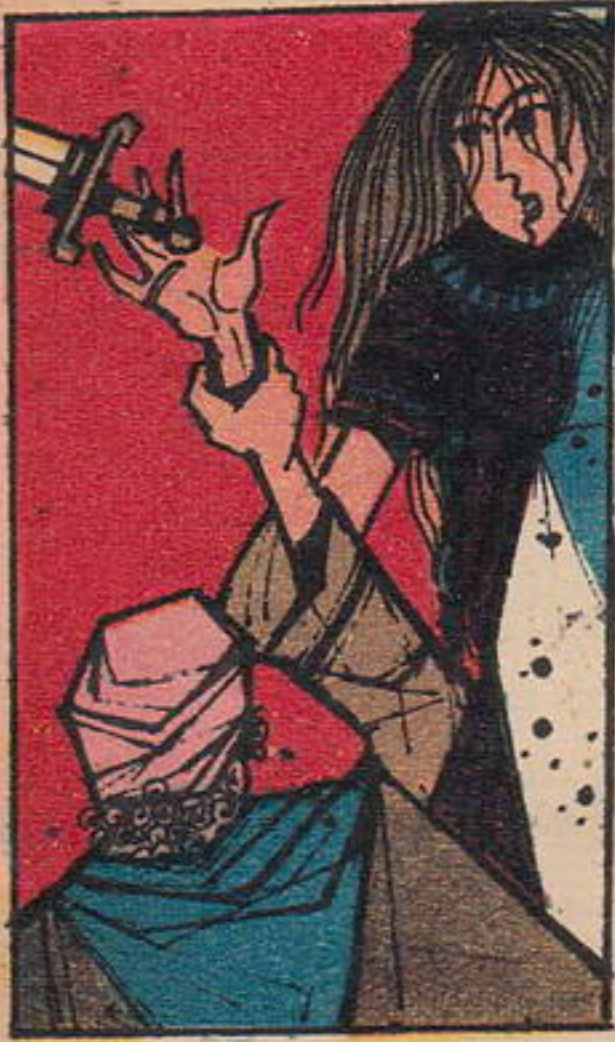
- ١ - فنط « الكوتشينة » جيدا .
- ٢ - وزع الأوراق على اللاعبين ورقة ورقة ، حتى يتم
توزيع « الكوتشينة » كلها بالتساوى .
- ٣ - ينظر كل لاعب الى أوراقه .. ويختار عند ٢
كارت ليعطيها الى زميله الذى عن يمينه .. بدون أن ينظر
الى الكرتين اللذين سيتسلمهما اللاعب الذى عن يساره
.. والغرض من اللعبة : أن تتخلص من الكروت التى بها
أرقام كبيرة .
- ٤ - يبدأ اللعبة اللاعب الذى عن يمين اللاعب الذى
وزع الورق ، فيضع ورقة على المنضدة ، وعلى كل لاعب
بالدور أن يضع ورقة من نفس علامة الكارت الذى وضعه
اللاعب الذى سبقه إذا كان معه هذه الورقة .. وإذا لم
يكن معه يضع أى ورقة أخرى ..
- ٥ - اللاعب الذى معه ورقة من نفس العلامة .. وبها
أكبر رقم .. يأخذ كل الورق الموضوع على المنضدة .
ويضعه أمامه .. ويستمر اللعب مرة أخرى .. حتى ينتهى
الورق ..



طريقة احتساب النقاط :



يجمع كل لاعب عدد الأوراق التى أمامه فيحتسب القلب « ١ »
وتحتسب كل ورقة حسب العدد المكتوب عليها .
وتنتهى اللعبة عندما يصل مجموع ما مع أحد اللاعبين ١٠٠
والفائز هو الذى يحصل على أقل الأعداد .
وقت ممتع .. وإلى اللقاء مع هدية أخرى ..





استطاع «سيف اليزل» ان يصل الى الساحرة الشريرة
في الحبشة ليحصل على كتاب النيل . وحاولت الساحرة
ان تفرقه بالكوث معها في الحبشة ..







العدد القادم

تحفة صحفية جديدة..

يقدمها

ميكى

عدد ممتاز عن:

وفاء النيل

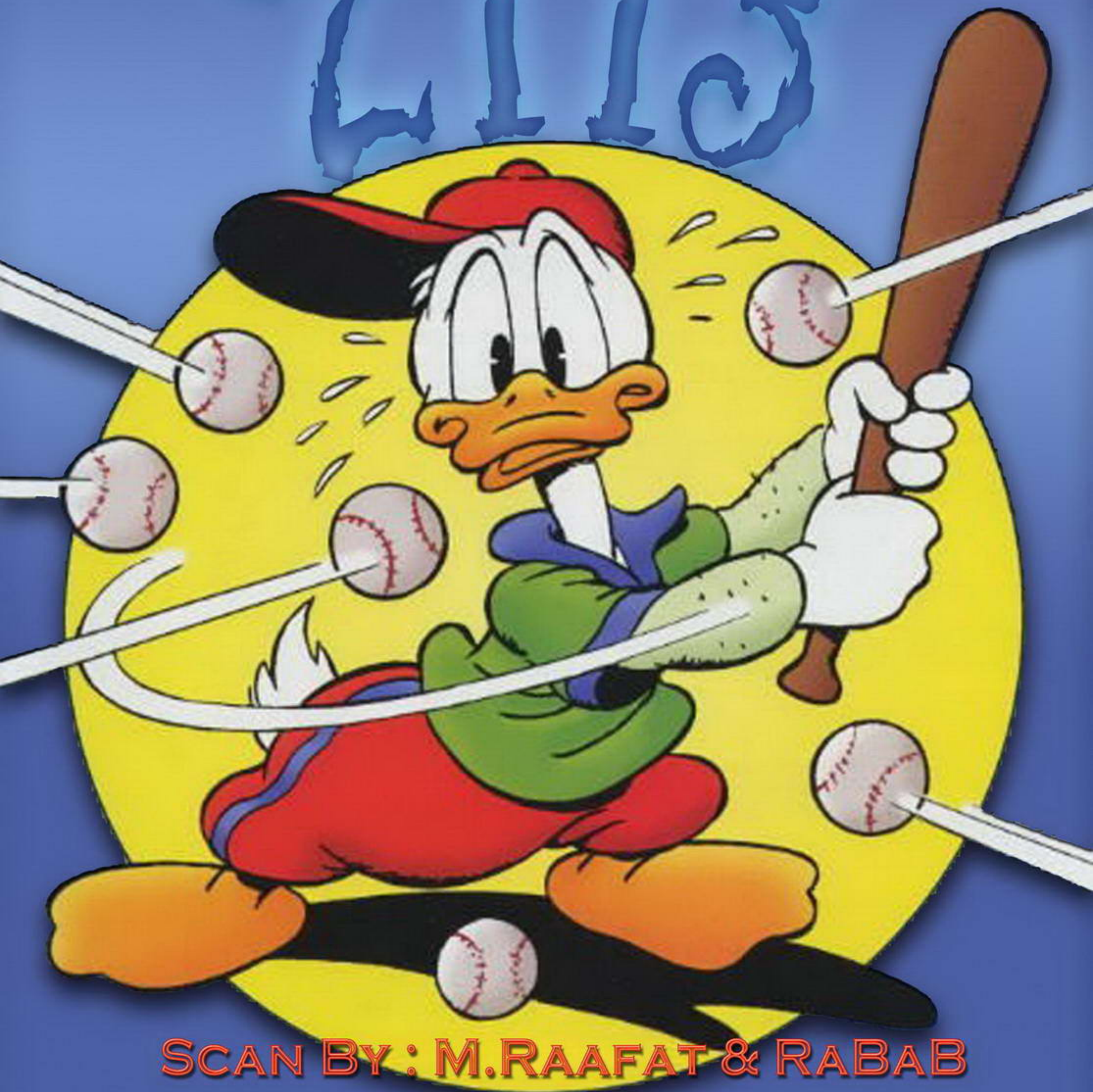


المجلد ١٩
عدد ميكى الفرعونى الثمينة
الخميس ١٩ أغسطس
العدد الحافل
٣٠ مليماً فقط

موضوعات ومغامرات شيقية
أسطورة ايزيس، أغرب مباريات القرن، سحر كليوباترة
وفاء النيل عبر التاريخ

BLUE BIRD

2113



SCAN BY : M.RAAFAT & RABAB

Arab Comics.net



M.Raafat

هذا العمل هو لعشاق الكوميكس . و هو لغير اهداف ربحية و لتوفير
المتعة الادبية فقط . . رجاء حذف الملف بعد قراءته و شراء النسخة
الاصلية المرخصة عند نزولها الاسواق لدعم استمراريتها . .

This is a Fan Base Production . not For Sale or Ebay ..

Please Delete the File after Reading and Buy the Original

Release When it Hits the Market to Support its Continuity ..

العدد ٢٤٥
١٢ أغسطس ١٩٦٥
الثمن ٧٠ مليما



مع العدد هدية
كوكبينة القارب





زورو!

بطل التلفزيون
والسينما والذغاف

أصبح «زورو» شخصية عالمية يحبها الكبار قبل الصغار ،
وانتشرت في «أوروبا» الاغاني التي تتغنى ببطولة «زورو» ،
يغنيها كبار المطربين . . . وبدأت السيئنا تزيد في عدد الافلام التي
يقوم ببطولتها «زورو» . . . وأثبتت الاحصائيات العالمية أن
حلقات «زورو» في التلفزيون من أنجح الحلقات التلفزيونية في
العالم كله .

ابتداء من الخميس ٢٦ أغسطس
ف حلقة جديدة مثيرة!

وهكذا ونزولا على رغبة القراء
يعود إليكم **زورو**

كان يقيم بالقرب من نهر الصين العظيم . . طفلان ، اعتادا أن يشاهدا
قبطانا عجوزا يستقل قارباً صغيراً ، ويبحث عن شيء معين في الماء .

وفي يوم من الأيام أخبرهما والدهما أنه قرر أن يلحقهما بالمدرسة التي
أقيم على الضفة الأخرى من النهر ، وأنهما سيقيمان عند عمتهما التي تسكن

قصة قصيرة جداً القطبان والقارب!

بجوار المدرسة . . لأنهما لا يملكان قارباً يستطيعان أن يعبرا به يوماً النهر إلى
الشاطئ المقابل . . وكتب الوالد خطاباً إلى العمة ، وسلمه لهما
ليوصلاه إليها ، فعبرا النهر في قارب صديق لهما ثم سارا بمحاذاة الشاطئ
وهما يتفرسان في الماء ، على أمل أن يجدا قارباً مفروساً في قاع النهر الطيني
قارباً صغيراً جداً يستطيعان أن ينتقلا به بين ضفتي النهر .

خطر الطفلان . . ونظرا . . وفجأة صاح أحدهما انظر . . مـلاك
بأجنحة !! ونظر الأخ إلى حيث كان أخوه يشير ، ثم جذبته من يده ، وأخذ
الاثنان يجريان حتى قابلا القبطان العجوز فأخبراه بما شاهدا .

وذهب القبطان معهما ، ونظر إلى حيث أشارا . . ثم صاح قائلاً في فرح
شديد : « أنه تمثالي الذي كان في مقدمة سفينتي ، والذي ضاع مني
وكنت أبحث عنه طوال الوقت » . . وأخرجاً للقبطان تمثاله من الماء .
ثم قدم إليهما مكافأة مالية . . فهزا رأسيهما وهما يقولان في صوت واحد :
« لا نريد نقوداً أبها القبطان . . نريد قاربك الصغير فقط » . . وضحك
القبطان وقال لهما : « خذاه . . فلم أعتد في حاجة إليه بعد أن وجدت
ما كنت أبحث عنه » .

تظهر نتيجة مسابقة الفضاء في عدد ميكي ٢٦ أغسطس

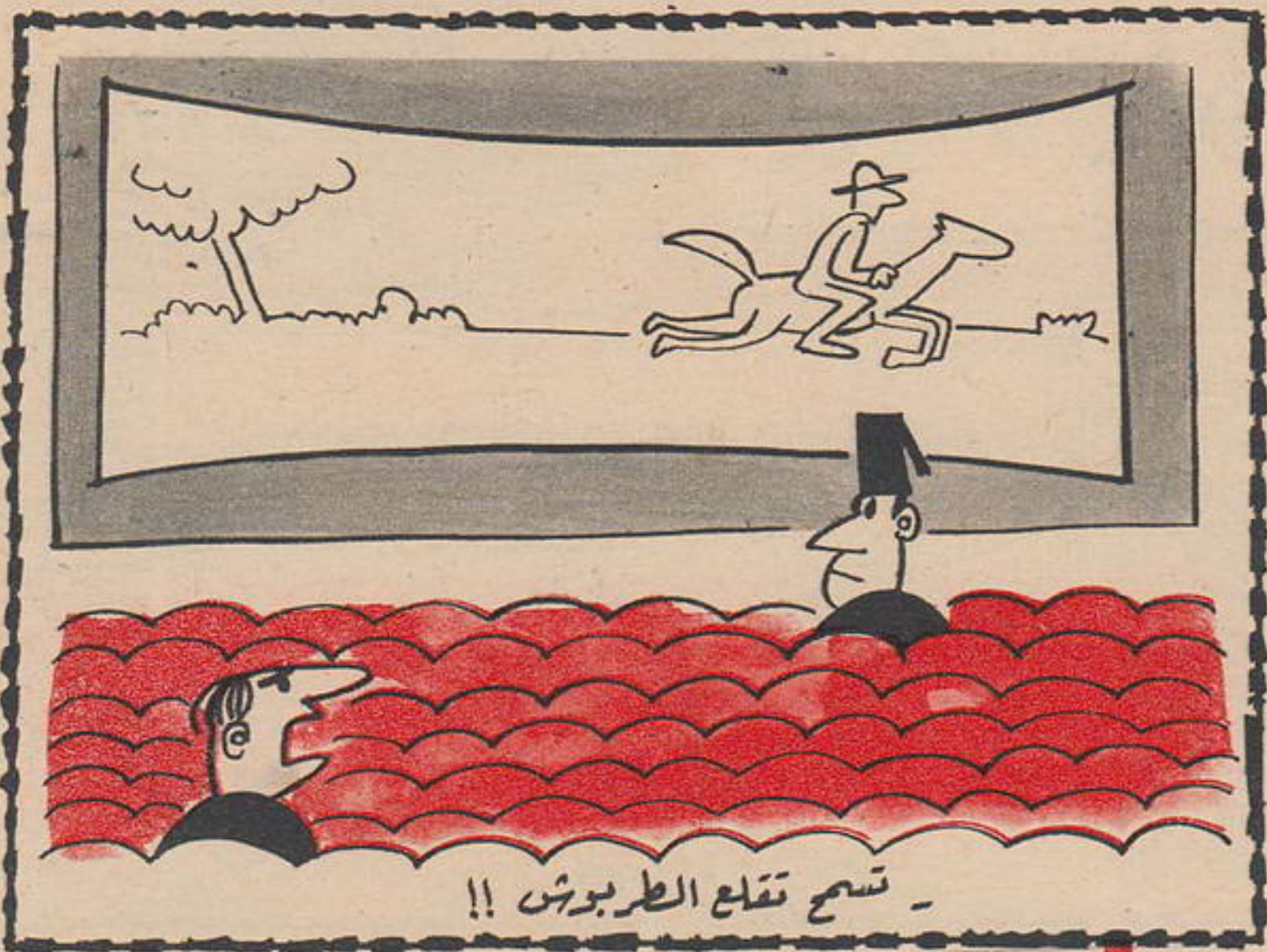
قيمة الاشتراك السنوي (٥٢ عدداً) في الجمهورية العربية المتحدة ١٥ قرشا
صافاً - في السودان ١٥ قرشا سودانياً في سوريا ولبنان ٢٢٥٠ ليرة - في بلاد
اتحاد البريد العربي جنيفسان - في الأمريكتين ٨ دولارات - في سائر أنحاء
العالم ٥ شلن
والقيمة تسدد مقدماً لقسم الاشتراكات بدار الهلال في الجمهورية العربية المتحدة
والسودان بعمالة برديدة - في الخارج بتحويل مصرفي أو شيك مصرفي قابل الصرف
في الجمهورية العربية المتحدة

مجلة أسبوعية تصدر عن
مؤسسة دار الهلال

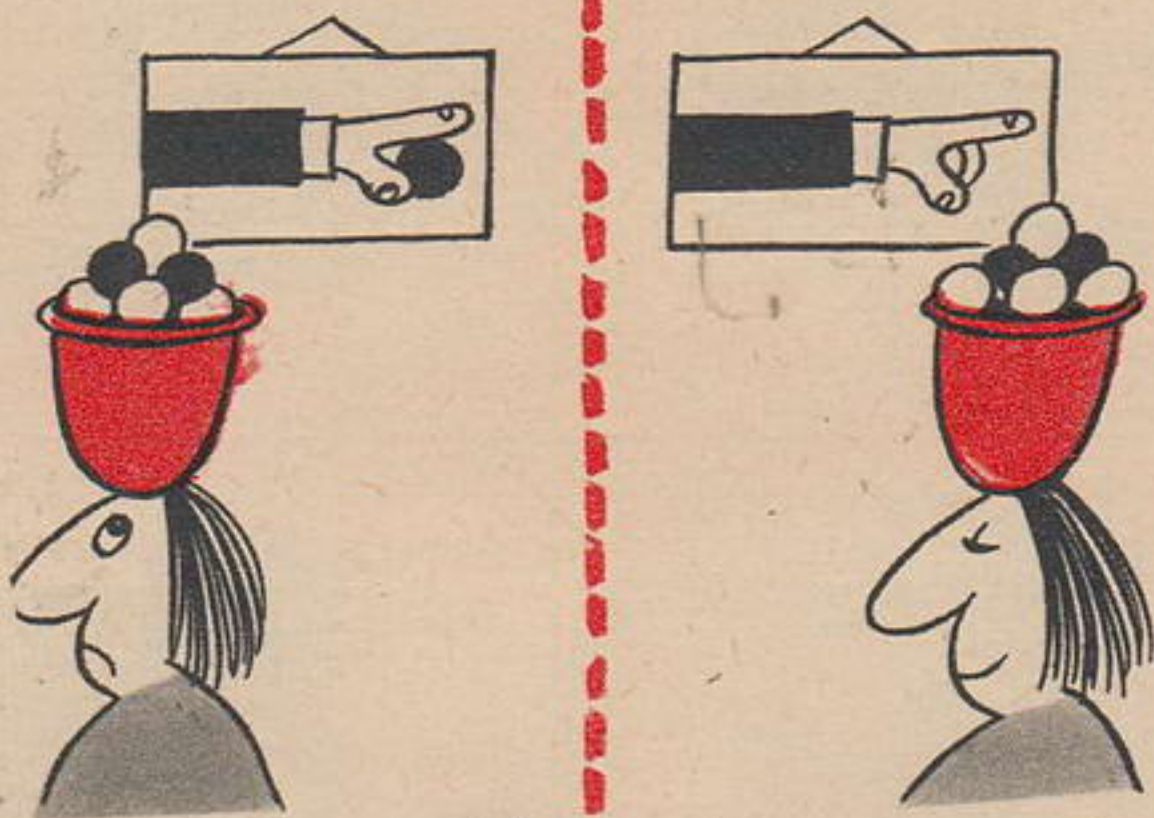


رئيسة التحرير: عفت ناصر

فكرك



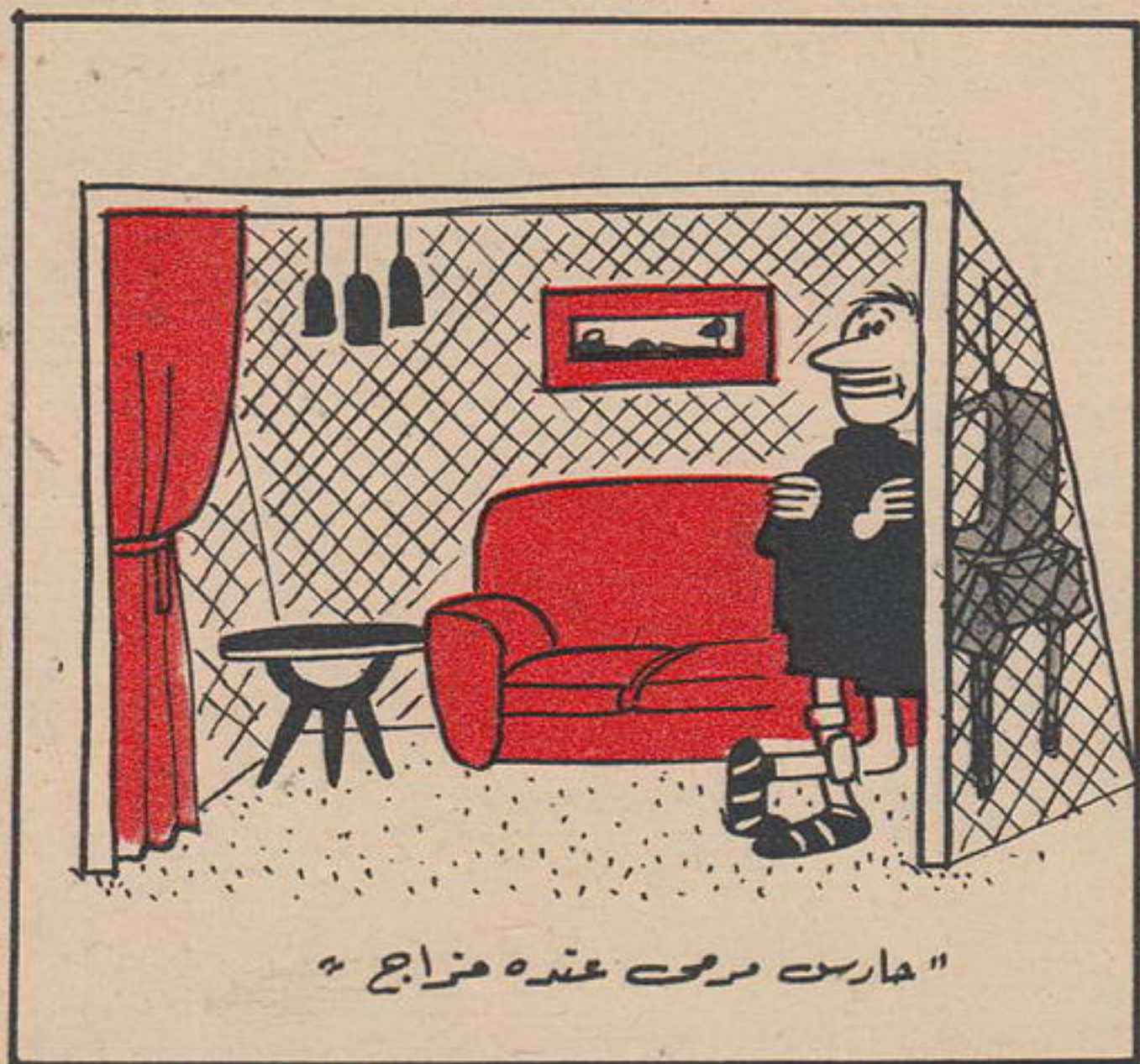
(ضابط الإيقاع)



(بدون تعليقات)

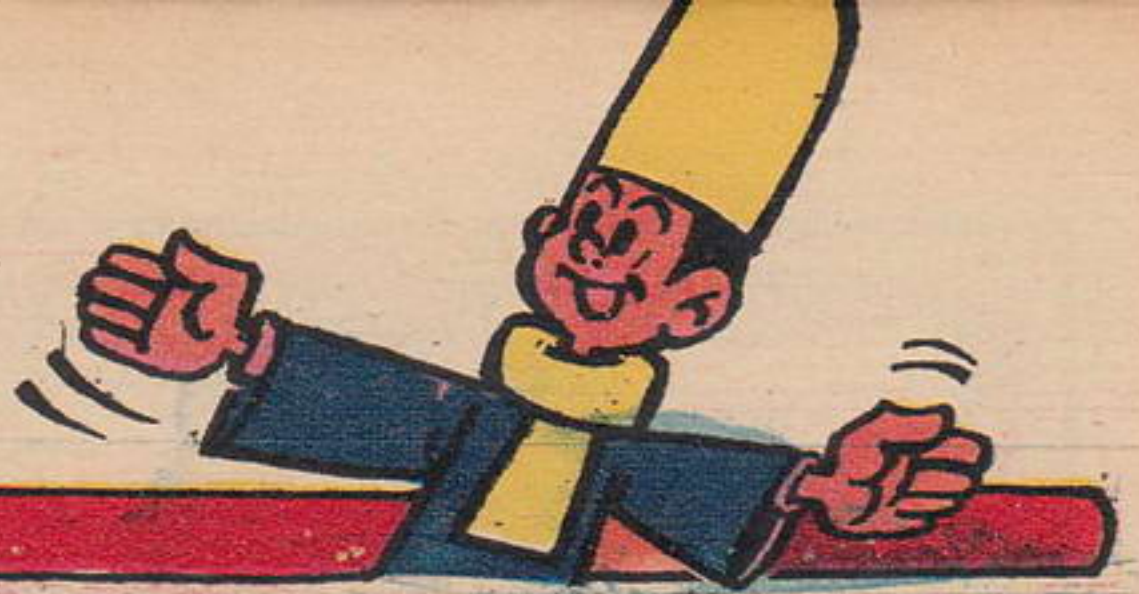


(بدون تعليقات)



"مارس مرحبته عنده مزاج"

محمد بن دكتر الفيوم





بعد أن حصل «محمد بن» على جزئي الخريطة من لبنان والجزائر وصل إلى الخرطوم بحثا عن الجزء الثالث... وشاهده رجل من عصابة وسار وراءه هو وعبيده.

سيناريو: رجاء عبدالله ورشيّة: محمد التهامي



استيقظ « ميكي » خلال رحلة عبر الزمن ليجد نفسه عام ٢٩٦٥ في الكوكب الرياضي الذي واجه زلزالا دمر مظاهر الحضارة فيه ، وتولى « ميكي » قيادة الذين ظلوا على قيد الحياة بالطريقة البدائية ..



ميكي عام ٢٩٦٥



في

يوم من ايام زمان .. وفد على قصر احد الملوك فتى شجاع يدعى «سلمان» ، وكان هذا الفتى يمتطي حصانا ابيض غاية في الجمال ، وطلب من الحراس أن يبلغوا الملك بأنه يود أن يريه شيئا لا يخطر له على بال . وتعجب الملك من هذا الكلام، ونزل الى ساحة القصر فتقدم منه الفتى وهو يقول : « مولاي .. جئت أريك حصاني العجيب الذي لم يصغه ساحر ولم يهدني اياه ملك ولا يوجد له في الدنيا مثيل » .

فكان جزاؤه في كل مرة عضة من أسنان الحصان وضحكا وسخرية من المجتمعين . ولما أعينته الحيل .. أمر الملك باحضار « سلمان » من سجنه ليرى ما الذي حل بالحصان .. وحضر «سلمان» وربت على رأس الحصان وهو

وابتسم الملك وقال « انه حصان جميل .. ولكني لا أرى فيه أى شيء عجيب ! » فقال الفتى وهو يثب فوق الحصان : « ستري يا مولاي

حصان سلمان !

قصة

العدد

.. ثم شد شعرة مما يوجد فوق رقبة الجواد فارتفع به في الجو ثم أخذ في الابتعاد .. وتعجب الملك اشد العجب مما رآه ، وأمر « سلمان » بالعودة فأطاعه بأن ربت على ظهر الحصان الذي استدار ثم رجع ونزل به في ساحة القصر . وطلب الملك من الفتى أن يبيعه هذا الحصان فقال له « مولاي .. هل أبيع رفيق صباي ؟ » فقال له الملك : « وماذا أنت فاعل به ؟ » فرد الفتى : « سأذهب به لزيارة جميع البلاد لاكتسب الخبرة والمعرفة ، ثم أعود لضعهما تحت تصرفك » .



تقديم

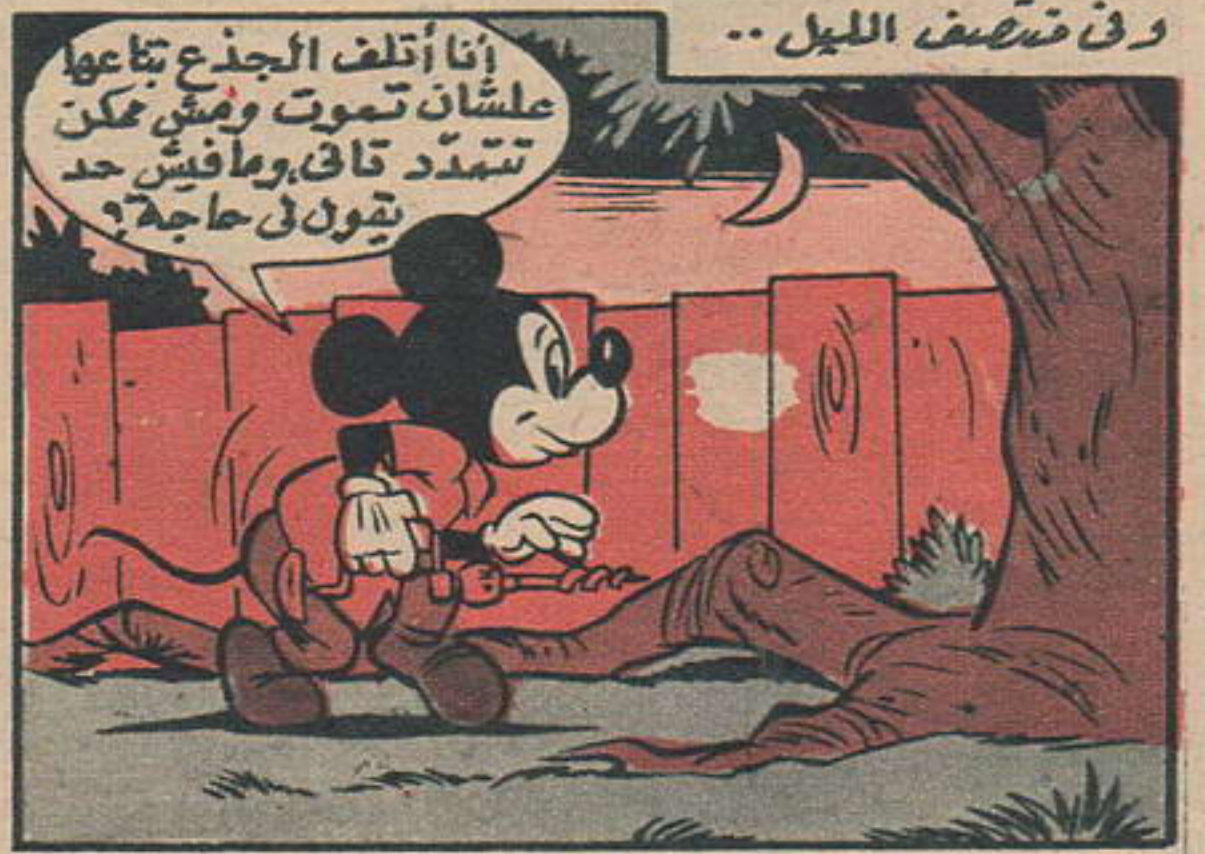
عليه توفيق

يتمتم بشفتيه ثم قال للملك : « مولاي .. لقد مسته روح شريرة - مر بأن توقد النيران حوله وبأن يحرق البخور فوق هذه النيران حتى يعود هادئا مطيعا كما كان » . وأمر الملك بما أشار به «سلمان» .. فلما تكاثف الدخان وحجب الرؤية عن الحصان .. وثب الفتى فوقه وطار به الى فوق .. فوق .. فوق .. ثم بعيدا بعيدا الى بلاد الله الواسعة .. والامان .

ولمعت عينا الملك لمعانا غريبا ثم أوما الى رئيس الحرس برأسه ، وسرعان ما التف الحراس حول الفتى وقبضوا عليه وألقوا به في السجن . واستولى الملك الجشع على الحصان الطائر .. وبعد عدة ايام دعا ملوك وأمراء البلدان المجاورة الى وليمة كبيرة .. وبعد أن تناول الجميع ما لذ وطاب قال لهم الملك : « والان سأريك مفاجأة لم تروا مثلها أبدا .. حتى تعلموا اننى الاقوى فيكم فتدينون لى بالولاء » ثم همس في أذن كبير الحراس .. . وجيء بالحصان الطائر ، فوثب الملك فوقه وشد شعرة من رقبته .. فالتفت الحصان برأسه وعض يده .. وقهقهه الملوك والأمراء ضاحكين . وكنتم الملك غيظه وأعاد المحاولة مرة ثم مرات ..

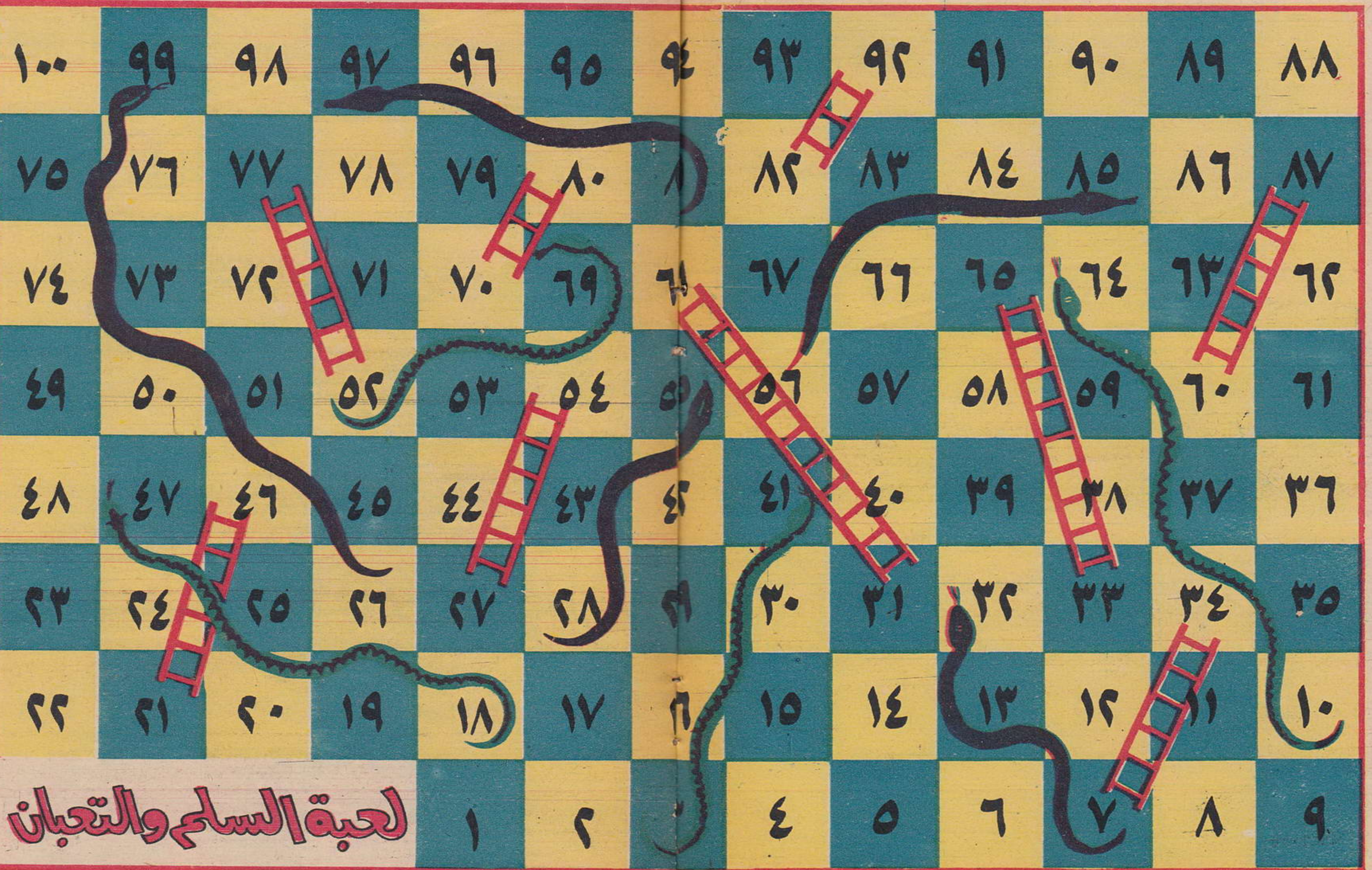






وفي الصباح هناك





لعبة السلم والتعبان

● الفائز هو الذي يصل الى خانة النهاية « ١٠٠ » أولاً !
 ● تستطيع أن تنزع هذه اللعبة من المجلة ثم تلصقها على ورق مقوى .
 ● تحياتي لك بوقت سعيد وممتع مع هذه اللعبة .

الخانة التي بها ذيل الثعبان .
 ● لكي تصل الى الخانة التي تحمل رقم « ١٠٠ » يجب أن يظهر لك بالزهر رقم مساو للخانات التي يجب أن تصل اليها بالضبط ، مثال : اذا كان زرك على رقم « ٩٢ » فلا بد أن يظهر لك بالزهر رقم « ٨ » لكي تصل الى الخانة رقم « ١٠٠ » .

● يشترك في هذه اللعبة أي عدد من اللاعبين .
 ● يلزمك زهر طاولة وعدد من الازرار الملونة بعدد اللاعبين .
 ● الق الزهر ، وبدا اللعب اللاعب الذي يحصل على رقم « ٦ » ولا يمكن أن يفادر أي لاعب نقطة البداية عند رقم « ١ » الا اذا جاء الزهر على رقم « ٦ » .
 ● بعد ذلك تحرك عددا من الخانات مساو للعدد الذي تحصل عليه من الزهر .
 ● اذا وصلت الى خانة بها بداية سلم فاصعد عليه .
 ● اذا وصلت الى رأس ثعبان فانزل الى

كيف تتعلم

٤ الوصول الى مرحلة المصارع الكامل في الجودو على الطريقة اليابانية :

يبدأ اللاعب في الحصول اولا كمتدرب على الحزام الابيض الذي ينقسم الى ثلاث درجات ، ويجب ان يفيد المصارع تعلم المصطلحات اليابانية التي تستعمل في اللعبة . وينتقل المصارع بعد ذلك الى الحزام البني بعدما ينتقل الى لبس الحزام الاسود والذي ينقسم الى عشر درجات ، ولا يمكن الحصول على الحزام الاسود رقم ٢ او ما بعده الا عن طريق « جامعة الكودوكان » للجودو باليابان ، او لجنة من الحاصلين على حزام اسود اعلى من رقم ٢ وبحضور أحد أساتذة اللعبة في اليابان ، واللاعب الذي يحصل على حزام اسود من الدرجة الاولى حتى الدرجة الخامسة يعتبر لاعبا دوليا عاليا .. اما اذا تمكن من الحصول على الحزام الاسود رقم ٦ وما بعده فيصبح اسستازا بجامعة « الكودوكان » باليابان . والمعروف انه ليس في العالم كله سوى لاعبين اثنين في اليابان حاصلان على الحزام الاسود رقم ١٠ وعمر كل منهما ٧٥ سنة .

٢ - أهم شيء بالنسبة للاعب الجودو في المباريات ان يلقى بخصمه على الارض .. وهناك ثلاث طرق للالتقاء .. الاولى : على الظهر .. والثانية : على الجوانب .. والثالثة : من الامام بعملية الشقيلة .. « مقلب حرامية » ..

٢ - هذا الوضع يسمى « سامدراي » او المندو المسلح بالسيف.

الجودو!

الجودو .. الرياضة اليابانية الشهيرة لها قواعد ونظم أساسية .. (توميكي) يقدم لك هذه القواعد ليساعدك لتصبح لاعب جودو ممتازا

٩ - خطف اللاعب في حركة هجومية .. « تاي اوتوشي »

٨ - القاء الخصم عن طريق استعمال الكتف « سوا اوتوشي »

٧ - القاء الخصم عن طريق « الظفر » « ياما اراشي »

١٠ - « مقلب حرامية » .. او خطف الخصم والقاؤه عن طريق القدم والاستلقاء على الظهر « يوكوتومو »

١١ - في ٣ ديسمبر سنة ١٩٦١ « اتوجيسكين » أصبح بطل أبطال الجودو في باريس في البطولة التي اقيمت في ملعب « بيركديرتان » حيث هزم الياباني « كوجي سون » ويستمد « اتون جيسكين » الان لخصم مباريات مع بطل فرنسا في اللعبة « است كورين » واذا هزمه فسوف يصبح بطل أبطال العالم .

٦ - الشنكة من الداخل « اوسوتو اوتوشي »

٥ - سحب الرجل .. لاخلال التوازن واصطلاحها بالياباني « اش براى »

الكلب أم بطوط؟

